

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar, "Media Pembelajaran" : PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- [2] Arbayah, "Model Pembelajaran Humanistik". Vol 13.: Dinamika Ilmu; 2005.
- [3] Rosenberg, Marc. J, "E-Learning : Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age", USA: McGraw-Hill Companies, 2001.
- [4] A. Fadillah, K. ., "Sistem Informasi Pembelajaran Online Pada Smk Medikacom", JATI, vol. 6, no. 2, pp. 1-10, Sep. 2016.
- [5] Sandi, G, "Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia Ditinjau Dari Kemandirian Siswa", Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 45, no. 3, 2012.
- [6] Firdaus, L. H, "Desain Gamifikasi Adaptif Untuk Learning Management System Menggunakan Gaming Achievement Goal", Jurnal Tekno Kompak, 2021.
- [7] R. Hidayad, S. Fauziati, E. Nugroho, "Analisis Penerapan Knowledge Management Sistem Berbasis Gamifikasi Terhadap Budaya Knowledge Sharing", Inotek, vol. 3, no. 1, pp. 061–068, Mar, 2021.
- [8] Fachrial, Edy, "Manajemen Lulusan Berbasis Pembelajaran Online (Daring)", Pena Persada, 2020.
- [9] Rohmah. L, "Konsep E-Learning Dan Aplikasinya", Jurnal An Nur, 2016.
- [10] Hakim, A. B, "Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo", Jurnal I-Statement, 2016.
- [11] Wardhana, Ayub Rizki, "LKP: Rancang Bangun Aplikasi Learning Management System Berbasis Website di SMK Negeri 3 Buduran", Universitas Dinamika, 2021.
- [12] F. Putra, "Membangun E-learning Menggunakan Moodle Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dharmas Indonesia", simtika, vol. 5, no. 1, pp. 35–41, Jan. 2022.
- [13] Nugraha, Ricky Fahmi, "Perancangan Gamifikasi Menggunakan Model Marczewski's Framework Untuk Kegiatan Karya Ilmiah Di Smkn1 Palasah", Universitas Komputer Indonesia, 2020.
- [14] K. Huotari, J. Hamari, "Defining gamification", 16<sup>th</sup> : Int. Acad. MindTrek Conf. - MindTrek, 2012.
- [15] Mohamad Faroz, "Rancang Bangun Website Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran Dan Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa", : Semnasteknomedia, 2016.
- [16] Mustafa, Pinton Setya, Prayogi Dwina Angga, "Strategi pengembangan produk dalam penelitian dan pengembangan pada pendidikan jasmani". Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual, 2022.
- [17] Rolisca, Candra. U. Rendik, Achadiyah. N. Bety, "Pengembangan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk online berbasis e-learning menggunakan software wondershare quiz creator dalam mata pelajaran akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS)." Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 2014.

- [18] A. Setiawan, “Implementasi E-Learning dengan Pendekatan Personal Learning Environments and ADDIE,” Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 2012.
- [19] H. Rafmana, Chotimah, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang”, Jurnal Bhinneka Tunggal Ika, 2018.
- [20] Matondang Z. “Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian”. p.93. Medan. 2009.
- [21] G.I Marthasari, N. Hayatin, “Analisis Usability Terhadap Sistem Lective Gegulang Berbasis USE Questionnaire”, Prosiding Seminar Teknologi dan Rekayasa (SENTRA), No. 3. 2017.

